

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia komunikasi dan telekomunikasi pada saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satu teknologi yang mengalami perkembangan yang signifikan adalah perangkat *mobile*, saat ini perangkat *mobile* menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat kita dalam mengakses informasi. Salah satu fungsi dan fasilitas dari perangkat *mobile* adalah aplikasi *mobile*. Perkembangan dari aplikasi *mobile* pun sangatlah pesat dengan dukungan bahasa pemrograman dan operasi sistem yang kian meningkat. Salah satu operasi sistem yang populer saat ini adalah Android.

Android adalah sebuah operasi sistem operasi untuk *smartphone* berbasis linux. Salah satu kelebihan Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah karena bersifat *open source*, sehingga kita dapat mengembangkan serta membuat aplikasi *mobile* yang belum ada pada sistem operasi android. Dengan teknologi yang semakin berkembang saat ini, penggunaan aplikasi *mobile* dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien dan optimal.

Dalam kehidupan sehari-hari aktivitas yang padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat *mobilitas* yang tinggi, terutama mahasiswa dan para pekerja, sehingga mereka lupa dan kesulitan akan mengatur jadwal serta pengingat kegiatan yang telah dijadwalkan sebelumnya. Banyak aplikasi pengingat yang dapat membuat *reminder* ataupun menyusun jadwal pada *smartphone*, namun aplikasi pengingat tersebut hanya bekerja secara *stand alone*.

dan hanya kita saja yang menjalankan pengingat dan jadwal kegiatan tersebut. Hal ini membuat penulis mendorong penulis untuk merancang dan membangun aplikasi pengingat yang dapat membuat dan mengatur jadwal, serta dapat mengirim pesan pengingat kepada pengguna lainnya, sehingga dapat lebih praktis dan efisien dalam menyampaikan informasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembuat jadwal dan pengingat aktivitas yang dapat dibagikan kepada teman, rekan kerja dan keluarga dengan memanfaatkan teknologi *Web Service* yang dapat membantu pengguna dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari kegiatan di luar sasaran yang tidak diinginkan. Adapun batasan-batasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android dengan minimal versi android *Ice Cream*/API level 4.0.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Software* Android Studio dan aplikasi pendukung lainnya.
3. Aplikasi ini menggunakan database *MySQL*.

4. Aplikasi hanya mengirim reminder melalui aplikasi yang terdaftar nomor handphone nya.

1.1 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh dalam pembuatan skripsi ini hendaknya bermanfaat bagi banyak orang, berikut maksud dan tujuannya :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan menyanggah gelar sarjana komputer Strata 1 TI dalam bidang teknik Informatika dan Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mempermudah dalam membuat sebuah reminder atau pengingat yang dapat dibagikan kepada user lain dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum dan khususnya bagi pelajar atau mahasiswa yang menggunakan aplikasi *Remind us* ini.

1.2 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, internet maupun sumber-sumber lainnya mengenai teknologi *Web Service*, bahasa pemrograman Java untuk aplikasi Android *mobile*, *MySQL* untuk database sebagai tempat penyimpanan data, serta acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

1.5.2 Metode Analists

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem *Web Service* bekerja dan bisa dimanfaatkan oleh *framework* Android. Dalam analisis sistem aplikasi *Remind US*, penulis menggunakan Analisis Kebutuhan sistem dan Kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di masyarakat, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat terpenuhi. Adapun penulis menggunakan beberapa metode perancangan seperti UML (*Unified Modelling Language*), Basis data dan Antar Muka (*Inteface*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan spesifikasi yang diperlukan. Metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC).

1.5.5 Uji Coba dan Implementasi

Aplikasi yang sudah dibangun selanjutnya akan diuji. Apakah aplikasi ini dapat bekerja maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam *smartphone* agar bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya. Dalam hal ini

penulis menggunakan metode uji coba dan implementasi menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *Whitebox testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas landasan masalah, dan tujuan dibuatnya aplikasi *Remind Us* ini, batasan-batasan masalah dan metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan dari naskah skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Didalam bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yaitu tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program untuk skripsi, pemaparan teori tentang aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan dari sistem yang akan dibangun meliputi analisis data, analisis masalah, analisis pemecahan masalah dan perancangan sistem yang meliputi penyusunan desain antar muka (*interface*) yang nantinya akan dipakai pada sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem secara keseluruhan mulai dari implementasi data yang diperlukan oleh sistem hingga koding program untuk implementasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

